

# **GAME SHOOTER 2D SAVE THE EARTH BERBASIS FLASH**

**Diajukan kepada  
Fakultas Teknologi Informasi  
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



**Oleh :**

**RANNU ASGITA**

**562013022**

**Program Studi Diploma Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**2017**

# **GAME SHOOTER 2D SAVE THE EARTH BERBASIS FLASH**

**Laporan Tugas Akhir**



**Oleh :**

**RANNU ASGITA**

**562013022**

**1956**

**Program Studi Diploma Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

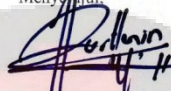
**2017**

## Lembar Pengesahan

Judul : "Game Shooter 2D Save The Earth Berbasis Flash"  
Nama Mahasiswa : Rannu Asgita  
NIM : 562013022  
Program Studi : Diploma Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi

Salatiga, 25 April 2017

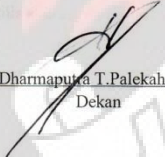
Menyetujui



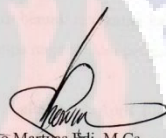
Erwin Chrisanto, S.Kom., M.Cs

Pembimbing

Mengesahkan



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd  
Dekan



Sri Winarso Martyas Iddi, M.Cs  
Ketua Program Studi

### Pernyataan Bebas Plagiasi

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Rannu Asgita

NIM : 562013022

Program Studi : Diploma Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dengan judul:

**"Game Shooter 2D Save The Earth Berbasis Flash"**

yang dibimbing

oleh:

Erwin Christanto, S.Kom., M.Cs

adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 25 April 2017

Yang memberi pernyataan,



Rannu Asgita

**Pernyataan Persetujuan Publikasi**  
**Laporan Kerja Praktek untuk Kepentingan Akademis**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rannu Asgita  
NIM : 562013022  
Program Studi : Diploma Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana  
Jenis Karya : Kerja Praktek


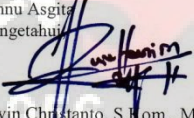
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW hak bebas royalti non-eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Sistem Informasi Pencatatan Tenaga Kerja Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja Berbasis Web**

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia /mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan Laporan Kerja Praktek saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Salatiga  
Pada tanggal : 25 April 2017  
Yang menyatakan,

  
Rannu Asgita  
Mengetahui  
  
Erwin Christanto, S.Kom., M.Cs



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

### PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RANNU ASGITA  
NIM : 562013022 Email : 562013022@student.uksw.edu  
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : D3 TEKNIK INFORMATIKA  
Judul tugas akhir : GAME SHOOTER 2D SAVE THE EARTH BERBASIS FLASH

Dengan ini saya menyerahkan hak non-eksklusif\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

\* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 3 Juli 2019

RANNU

RANNU ASGITA

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

1956 Mengetahui,

Erwin Christianto, S.Kom.MCs

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

F-LIB-081



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

### PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DANNU ASGITA  
NIM : 562003022 Email : 562003022@STUDENT.UKSW-EDU  
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : D3 TEKNIK INFORMATIKA  
Judul tugas akhir : GAME SHOOTER 2D SAVE THE EARTH BERBASIS FLASH

Pembimbing : 1. Erwin Christianto. S.Kom. MCS  
2. \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

1956

Salatiga, 3 Juli 2019



F-LIB-080



## ABSTRAK

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kinerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan. Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah *Game*. Meningkatnya perkembangan *game* komputer saat ini, menjadi salah satu kebutuhan, sebagai alternatif media hiburan untuk anak-anak, remaja, dan dewasa. Adapun pilihanya sangat beragam seperti *racing*, *fighting*, *shooter*, *adventure*, *tactic*, dan *simulator*. Salah satu *game* yang diminati saat ini adalah *game shooter*. *Game shooter 2D Save The Earth* adalah sebuah permainan penyelamatan, pertarungan antara pemain dan lawan untuk memperoleh kemenangan. Diharapkan *game* ini dapat menjadi media melatih ketangkasan, dan melatih konsentrasi bagi para pemainnya.

**Kata Kunci:** *flash game, tembak-tembakan, shooter game.*



## Kata Pengantar

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaanNya dalam penyelesaian laporan TA yang berjudul “*Game Shooter 2D Berbasis Flash*”. Laporan TA ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya laporan TA ini tidak terlepas dari seluruh pihak yang turut membantu, mendukung dan mendoakan sehingga laporan TA ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M. Pd sebagai Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
2. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
3. Bapak Erwin Christianto, S.Kom., M.Cs sebagai Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu

untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian Laporan TA ini.

4. Seluruh dosen Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana. Yang telah mendidik dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
5. Kedua Orang tua yang selalu memberikan yang terbaik berupa dukungan moril maupun materi sehingga penulis mampu memberikan yang terbaik untuk penyelesaian studi dan Laporan TA ini.
6. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan kepercayaan dan doa selama ini.
7. Semua sahabat, dan Keluarga D3 Teknik Informatika Angkatan 2013 yang selalu memberikan semangat dalam untuk menyelesaikan Laporan TA ini.

Salatiga, 10 April 2017

Rannu Asgita

## DAFTAR ISI

Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi.....	iv
Abstrak.....	v
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan.....	3
1.2.1 Tujuan Umum.....	3
1.2.2 Tujuan Khusus.....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Metodologi .....	5
1.2.2 Observasi .....	5
1.2.2 Identifikasi Kebutuhan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1. Penelitian Terdahulu .....	6
2.2. Landasan Teori.....	6
2.2.1. Pengertian Game.....	6

2.2.2.	Aplikasi Adobe Flash Professional .....	8
2.2.3.	Adobe Photoshop .....	8
2.2.4.	ActionScript 3.0. ....	9
<b>BAB III</b>	<b>PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>10</b>
3.1.	Flowchart.....	10
3.2.	Lembar Kerja Tampilan .....	13
3.2.1.	Lembar Kerja Tampilan Awal .....	13
3.2.2.	Lembar Kerja Menu Stage .....	14
3.2.3.	Lembar Kerja Tampilan Menu Stage 1 .....	15
3.2.4.	Lembar Kerja Tampilan Menu Stage 2 .....	16
3.2.5.	Lembar Kerja Tampilan Menu Stage3.....	17
3.2.6.	Lembar Tampilan You Win .....	18
3.2.7.	Lembar Tampilan Game Over .....	19
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN ANALISIS.....</b>	<b>20</b>
4.1.	Hasil Karya / Implementasi.....	20
4.1.1.	Tampilan Save The Earth.....	21
4.1.1.1.	Tampilan Utama Game .....	21
4.1.1.2.	Tampilan Menu Pilihan Stage .....	22
4.1.1.3.	Tampilan Game Stage 1 .....	23
4.1.1.4.	Tampilan Game Stage2 .....	24
4.1.1.5.	Tampilan Game Stage3 .....	25
4.1.1.6.	Tampilan Game Game Over .....	27
4.1.1.7.	Tampilan Game You Win .....	28
4.1.1.8.	Tampilan Waktu dan Score .....	29
4.2.	Hasil Pengujian .....	30

BAB V	PENUTUP .....	31
5.1.	Kesimpulan.....	31
5.2.	Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....		32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1Flowhart Game Save The Earth .....	10
Gambar 3.2LKT Tampilan Awal.....	11
Gambar 3.3. LKT Tampilan Menu Stage .....	13
Gambar 3.4. LKT Tampilan Menu Stage 1 .....	14
Gambar 3.5. LKT Tampilan Menu Stage 2 .....	16
Gambar 3.6. LKT Tampilan Game Stage 3 .....	17
Gambar 3.7. LKT Tampilan You Win.....	18
Gambar 3.8. LKT Tampilan GameOver.....	19
Gambar 4.1. LKT Tampilan Utama Game .....	22
Gambar 4.2. LKT Tampilan Stage Game .....	23
Gambar 4.3. LKT Tampilan Stage 1 .....	24
Gambar 4.4. LKT Tampilan Stage 2 .....	25
Gambar 4.5. LKT Tampilan Stage 3.....	26
Gambar 4.6. LKT Tampilan Game Over .....	27
Gambar 4.7. LKT Tampilan YouWin.....	28
Gambar 4.8. LKT Tampilan Time dan Score .....	29
Gambar 4.9. LKT Tabel Hasil Pengujian .....	30